> User interface
> File format
> Modeling
> Animation
> Material/Rendering
> MentalRay/Shader
> Particle
> Install
> PHOENIX TOOLS
> DNT
> SDK-Saaphire
> SDK-MentalRay
> from SOFTIMAGE Web
> Others

SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

Mental Rayのslideシェーダのシーケンシャル画像対応

---

mental_ray/MR_Shaders/Shader_LibのLIGHT_SHADERSにslideシェーダがあります。このシェーダはライトからテキスチャを投影（プロジェクション）する効果を出すものです。デフォルトのままですと、連続画像（シーケンシャル）に対応していないためフレームの連動がありません。
以下の項目を変更するとシーケンシャル画像に対応することができます。
注）１枚だけのテキスチャを用いる場合は、オリジナルの方を用いますので、オリジナルのファイルは必ず残しておいて下さい。

【 作業内容 】

1. Shader_libの下のLIGHT_SHADERS/Example_Srcにあるslide.litをコピーしてslide_seq.litなどの名前のファイルを作成します。
2. コピーしたslide_seq.litファイルを、IRIXの場合はviまたはjot、NTの場合はメモ帳で開きます。
3. ファイルの終わりの方に、”SHADER_DECLARE”の項目があります。ここの”IMAGE_MAP”を”IMAGE_SEQ”に変更します。

   これだけでシーケンシャル画像対応になります。≪slide_seq.litのサンプル≫

【 使用法 】
Lightシェーダとして組み込んで下さい。slide_seqを用いれば、シーケンシャル画像対応となりますが、”Pciture name”でファイルブラウザから画像ファイルを指定する際、シーケンス番号が付かないようにします。つまり、xxx.1.picとはせず、xxxまで指定します。これは、このIMAGE_SEQが、自動的にフレーム番号を付加するため、xxx.1.1.pic等とならないようにするためです。

≪ Back / Top ▲

”SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips”の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*

www-admin@comtec.daikin.co.jp